

LAPORAN KERJA PRAKTEK

“LEGHEZO” SEBAGAI SARANA PERMAINAN EDUKASI KESEHATAN
IMPLEMENTATIF DAN TERPANTAU PADA ANAK-ANAK
YOGYAKARTA



Oleh :

Yusuf Mahdiansyah Ma'ruf
1700018074

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

TAHUN 2019

HALAMAN PENGESAHAN

KERJA PRAKTEK

“Leghezo” sebagai permainan edukasi kesehatan
implementatif dan terpantau pada anak-anak

Yogyakarta

Yusuf Mahdiansyah Ma'ruf

1700018074

PEMBIMBING: (Arfiani Nur Khusna, S.T., M.Kom.)

(NIY : 60090586)

PENGUJI: (Ika Arfiani, S.T., M.Cs.)

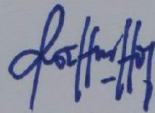
(NIY : 60160951)

13/2020
11

18/2020
11

Yogyakarta, 13 Januari 2020

Kaprodi Teknik Informatika



Nur Rochmah Dyah PA, S.T., M.Kom.

NIP. 197608192005012001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktek skema lomba yang berjudul “Leghezo” sebagai sarana permainan edukasi kesehatan implementatif dan terpantau pada anak-anak”

Ide gagasan tersebut berawal dari kurangnya kesadaran akan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS), juga kami menilai anak – anak zaman sekarang sering terterangkap gawai yang dapat berpengaruh buruk pada keseharian mereka apabila digunakan secara berlebihan oleh karena itu kami hadir dalam bentuk permainan dengan harapan dapat membentuk kebiasaan hidup bersih dan sehat serta melatih psikomotorik, kognitif dan afektif dalam kesehariannya.

Adapun penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu mohon saran dan kritik yang bersifat membangun dari para pembaca demi kebaikan program kreativitas mahasiswa ini untuk selanjutnya.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi rekan-rekan mahasiswa pada khususnya dan para pembaca pada umumnya.

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| Daftar Isi | iv |
| Daftar Gambar | v |
| Daftar Tabel | vi |
| BAB I Pendahuluan | 1 |
| A. Latar belakang diadakan Lomba | 1 |
| B. Identitas Lomba | 2 |
| 1. Katagori Lomba | 2 |
| 2. Level Lomba (<i>Lokal,Regional,Nasional,Internasional</i>) | 2 |
| BAB II Gambaran Lomba | 3 |
| A. Penyelenggara Lomba | 3 |
| B. Lokasi | 3 |
| C. Waktu Pelaksanaan Lomba | 3 |
| D. Ruang Lingkup Lomba | 3 |
| BAB III Tahapan Persiapan Lomba | 4 |
| A. Rancangan Jadwal Persiapan Lomba | 4 |
| B. Jadwal Kegiatan Lomba | 4 |
| BAB IV Hasil Pelaksanaan KP | 7 |
| A. Hasil Lomba | 7 |
| 1. Proses Kompetisi | 7 |
| 2. Materi yang dilombakan | 7 |
| B. Pembahasan Karya/Produk | 7 |
| BAB V Penutup | 10 |
| A. Kesimpulan | 10 |
| B. Saran | 10 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|---|
| Gambar 4.1. Bagian depan pada permainan | 8 |
| Gambar 4.2. Bagian belakang pada permainan | 8 |
| Gambar 4.3. Tampilan utama pada website profil..... | 9 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---------------------------------------|---|
| Tabel 3.1 Kegiatan hari pertama..... | 4 |
| Tabel 3.2 Kegiatan hari kedua..... | 5 |
| Tabel 3.3 Kegiatan hari ketiga..... | 5 |
| Tabel 3.4 Kegiatan hari keempat | 6 |
| Tabel 3.5 Kegiatan hari kelima..... | 6 |